



Do arcade ao texto: arquivologia digital afetiva e o percurso tradutório de Lucky Wander Boy

From arcade to text: a digital affective archive and the translation process of Lucky Wander Boy

Jorge Adeodato Junior^(a); Márton Gémes^(b); Ana Laura Lopes^(c)

a Universidade Federal de Pernambuco, PE, Brasil; Universidade Estadual Vale do Acaraú, CE, Brasil
– jorgeadeodato@yahoo.com.br

b Universidade Estadual Vale do Acaraú, CE, Brasil – marton_tamas@uvanet.br

c Universidade Estadual Vale do Acaraú, CE, Brasil – ana.lopes5@prof.ce.gov.br

Resumo: O trabalho investiga interseções entre jogos eletrônicos e literatura a partir de propostas de tradução para excertos do romance *Lucky Wander Boy* (2003), de D. B. Weiss, obra ainda inédita em língua portuguesa. O romance narra a fixação de seu protagonista em estabelecer um catálogo de obras pioneiras da indústria de jogos, exigindo do leitor – e, por extensão, do tradutor – familiaridade com linguagens híbridas que mesclam afetos pessoais, jargões tecnológicos e camadas de referências aos video games da década de 1980. Partindo do fato de que o texto incorpora referências à cultura digital e ao universo dos jogos, propõe-se uma reflexão, mediada aqui por meio da tradução comentada em tabelas contrastivas, acerca dos desafios impostos quando essas terminologias são transpostas a um contexto literário. Para ilustrar tais desafios, o livro é aqui apresentado a partir das entradas desse catálogo ficcional dedicadas a *Microsurgeon* (1982), *Donkey Kong* (1981) e *Pac-Man* (1980), jogos que funcionam como eixos simbólicos na obra, destacando estratégias para preservar ambiguidades e camadas de significado vinculadas à cultura digital. O estudo sugere que obras como a de Weiss demandam um diálogo interdisciplinar, no qual as humanidades digitais, teoria da literatura e estudos da tradução cooperam para equilibrar tensões entre precisão técnica e expressividade literária.

Palavras-chave: Literatura contemporânea. Cultura digital. Jogos eletrônicos. Estudos da Tradução. Intermidialidade.

Abstract: This study explores intersections between video games and literature through an analysis of excerpts of *Lucky Wander Boy* (2003) by D. B. Weiss. The novel is partially about its

protagonist's obsession with a fictional catalog of pioneering works in the gaming industry, demanding from the reader – and from the translator – familiarity with hybrid languages that connects to personal emotions, technical jargon, and references to 1980s video games. Given that the text incorporates references to digital culture and the world of video games, this paper reflects on the challenges posed when technical computer terms are transposed into a literary context. In order to illustrate these challenges, the book is examined through entries to *Microsurgeon* (1982), *Donkey Kong* (1981), and *Pac-Man* (1980) – games that serve as symbolic anchors in the narrative. The study highlights strategies for preserving ambiguities, ironies, and layers of meaning tied to digital culture. The research suggests that works like Weiss' require an interdisciplinary dialogue where digital humanities and translation studies collaborate to resolve tensions between technical precision and literary expression.

Keywords: Contemporary literature. Digital Culture. Video games. Translation Studies. Intermediality.

Introdução

Interações entre literatura e jogos eletrônicos têm se tornado um terreno fértil e relevante para estudos e discussões sobre narrativas contemporâneas e mídias interativas. *Lucky Wander Boy* (2003), de D.B. Weiss, exemplifica essa relação na prosa ao construir uma narrativa que combina elementos ficcionais com referências a jogos eletrônicos hoje tidos como defasados ou obsoletos. Ao fazê-lo, o autor explora temas hoje frequentes tanto em obras literárias (videogames direcionam rotas nos trabalhos dos poetas James Knight e Calum Rodger, por exemplo) quanto em pesquisas no campo dos *game studies* em suas correlações em outras áreas das humanidades (Queiroz, 2020; Melo, 2021), como nostalgia e a busca por significado em um universo digital – e para além dele.

No romance, o protagonista Adam Pennyman encontra-se entre um trabalho e outro ao longo do ano de 1999, em plena virada para um novo milênio. Recém-saído da universidade, seu currículo de dispensas de ocupações rentáveis era já consideravelmente vasto: havia sido mandado embora de cargos enquanto roteirista, revisor, publicitário, copidesque – atividades que lidam diretamente com texto, atenção e criatividade.

Sua aparente falta de rumo¹ lhe conduz até uma viagem à Polônia onde, em meio à solidão e à falta de um sentido cotidiano, é apresentado a um emulador² de jogos para arcades (os famosos “fliperamas”, em um contexto brasileiro). Com a possibilidade de acessar livremente³ títulos marcantes (e reais) como *Pac-Man* (1980) e *Donkey Kong* (1981), Pennyman é tomado por uma forte vinculação ao passado e decide não apenas usar seu *notebook* para experienciar novamente aqueles jogos, mas catalogá-los e analisá-los. Há objetividade nessas catalogações, que iniciam com uma ficha técnica constando formato, fabricante, ano, resolução da imagem na tela; contudo, as entradas compostas por Pennyman logo passam, também, a abranger não apenas análises sobre a jogabilidade desses *games*, mas reflexões acerca de sua própria experiência pessoal com cada um deles.

Por mais que depreenda uma catalogação detida e minuciosa, Pennyman sente que sua pesquisa está incompleta até o momento em que se recorda de um jogo (este, ao contrário dos anteriores, de caráter puramente ficcional), *Lucky Wander Boy*. Ao procurar sobre o título em fóruns *on-line*, Adam descobre os vários desafios para a emulação e disponibilização ampla desse jogo basilar em sua formação, como a descontinuidade comercial da CPU original das máquinas *coin-op*⁴ para o qual o jogo foi desenvolvido. Encontrá-lo em seu estado original era muito difícil; emulá-lo em software, então, uma tarefa quase impossível. A partir dessa lembrança, Pennyman prossegue, ao longo do desenrolar da trama, com a tentativa de “aproximar-se” da obra, quer seja acercando-se do estúdio

¹ “I had no particular reason to leave Los Angeles, but I had no particular reason to stay, either” (Weiss, 2003, p.10)

² Software que simula o hardware original dos jogos de arcade.

³ “Games’ll be free, music’ll be free, movies’ll be free, no one’ll be able to charge anyone for anything” (Weiss, 2003, p.14), provoca uma das personagens em diálogo com o protagonista.

⁴ Máquinas de jogos que operam a partir da inserção de moedas.

responsável por sua adaptação cinematográfica ou investigando obsessivamente a vida do seu misterioso desenvolvedor.

Jogos eletrônicos contam com elementos narrativos que proporcionam ao público uma experiência multimídia imersiva em uma ficcionalidade elaborada; portanto, estabelecer um diálogo intermídia entre literatura e jogos, construindo uma fusão de elementos, potencializa possibilidades de significação da experiência de leitura em si. Por um lado, aos leitores, a interseção entre literatura e videogames oferece uma perspectiva que vai além da linguagem convencional do texto literário; por outro, convida autores a criativamente incluir em suas obras dinâmicas inerentes aos jogos eletrônicos. No caso de Weiss, o curioso é a forma como a elaboração do catálogo se articula enquanto ferramenta ficcional, muitas vezes espelhando passagens do enredo geral, e revelando ao leitor como os acontecimentos da trama afetam e são subjetivamente filtrados pelo protagonista. Para a trama engendrada, portanto, o catálogo é ferramenta valiosa para a compreensão do desenvolvimento da personagem.

Dada a ausência de uma tradução para o português de *Lucky Wander Boy* (2003), o presente trabalho tem como intenção apresentar o romance por meio de algumas passagens em que o catálogo “toma a frente” do texto principal para dirigir-se a três jogos: *Microsurgeon* (1982), *Donkey Kong* (1981) e *Pac-Man* (1980). Um objetivo adjacente é discutir, por meio de tabelas contrastivas comuns em trabalhos dentro do âmbito dos estudos da tradução (Britto, 2017), desafios e estratégias na realização da tradução dessas passagens, expondo excertos em que referências culturais, terminologia técnica e o tom de determinadas passagens destacam as diferentes maneiras como a obra exige do tradutor um conhecimento sobre a cultura e a história dos videogames.

Importante ressaltar que a tradução é um percurso e, ao inserir-se em um, perfazer o trajeto é tão importante quanto atingir o ponto de chegada; dessa maneira, os comentários ao longo do texto servem como registro de um olhar e de um momento. Cabe destacar ainda que, no momento da elaboração deste artigo, a obra encontra-se fora de catálogo, sendo possível obtê-la apenas no formato digital em lojas virtuais de comércio varejista; no entanto, é possível “folheá-la” em tela mediante “locação” no sistema de biblioteca digital oferecido pelo *Internet Archive*; assim foi feito para registro da paginação na edição física das passagens mencionadas. O texto fonte em língua inglesa é usado enquanto referência para os comentários, e a tradução dele oriunda que segue como apêndice tem como princípio de utilização o uso justo e honesto através do *fair use*, com vias ao debate acadêmico informado.

Comentários das propostas de tradução

Microsurgeon

Microsurgeon foi um jogo lançado em 1982 pela Mattel, onde o jogador simula o papel de um médico, curando diretamente de dentro do corpo humano ao se tornar uma mini nave.

Steering through colorful circulatory and lymphatic labyrinths, the player wends his way from brain to heart to lungs to liver and downward, dodging and defeating all manner of real-world horrors: tumors, tar deposits, viruses, bacteria, tapeworms [...].

Navegando pelos labirintos coloridos dos sistemas circulatório e linfático, o jogador percorre do cérebro ao coração, dos pulmões ao fígado e descendo, desviando e derrotando horrores oriundos do mundo real: tumores, depósitos de alcatrão, os vírus, bactérias e tênias.

Each region of the body has a variable status rating (good, fair, serious, critical, terminal), which the player must monitor as he eliminates this wide array of pathologies (...).

Cada região do corpo possui níveis de gravidade variável (bom, razoável, grave, crítico, terminal), os quais o jogador deve acompanhar enquanto elimina uma vasta gama de patologias (...).

Though the realistic cross section of the patient's head was too unnerving to make the game a best-seller popularity has little correlation with merit (...).

Apesar de um corte transversal da cabeça do paciente ser muito perturbador para tornar o jogo um best-seller, popularidade aqui pouco se relaciona com o mérito (...).

Microsurgeon showed and showed well that video games can traverse the entire range of imagined experience, and resonate effectively with the wider world of which they are a part (Weiss, 2003, p. 17).

Microsurgeon demonstrou – e muito bem – que videogames podem abranger toda a variedade de experiências imaginadas e efetivamente ressoar com o amplo mundo do qual são parte.

A primeira escolha de tradução, e que se manterá por todas as outras inserções no catálogo, foi manter a nomenclatura em língua inglesa do jogo no texto em português brasileiro. *Microsurgeon* é o título, e mantém a identidade da obra.

Por ser um jogo com uma proposta mais realista, que exhibe uma espécie de atlas com órgãos, veias e ossos, foi realizada uma pesquisa para entendermos as doenças abordadas no texto e seu nível de gravidade. Apesar de *status* ser uma palavra adotada no Brasil, para garantir uma estrutura mais natural em português sem comprometer o sentido do texto fonte, optamos por traduzir “*status rating*” para “nível de gravidade”, além de ser uma expressão conhecida no nosso país para se referir ao estado de um paciente. Essa mesma expressão também é usada para definir o fluxo de atendimento em Unidades de Pronto-Atendimento (UPAs) no território nacional, onde pacientes são classificados por cores de acordo com a urgência. Para a tradução do termo ‘*monitor*’, em vez de ‘monitorar’, que poderia soar artificial ou estrangeiro, optamos por ‘acompanhar’, que se adapta melhor à língua portuguesa e transmite a ideia de forma mais natural.

Ao final do texto temos a sentença “*Microsurgeon showed and showed well that video games can traverse the entire range of imagined experience.*” Para evitar uma repetição desnecessária no primeiro trecho destacado, deu-se preferência a não usar novamente o termo “demonstrou”, escolhendo como tradução cabível “*Microsurgeon demonstrou - e muito bem*”, com o propósito de garantir uma leitura mais fluida.

Pennyman relata acerca da sua vivência com o câncer de sua avó. Criança, acreditava que aquilo que acontecia no jogo “ultrapassava” a esfera da ficcionalidade e, ao “derrotar os horrores” em tela, poderia também fazê-lo no mundo real – apenas para, mais adiante, ser obrigado a encarar a realidade.

I went straight to the basement without water and summoned up patient #23. I killed every wrong thing in that body, every tumor cell, every pernicious virus, every spark of the malicious world, I played and played without regard for score or status, and maybe it was a glitch in the programming or maybe it was something else, but the game lasted far longer than it should have (...). Dizzy from thirst, brow salty with dried sweat, I stumbled upstairs with the Microsurgeon cartridge in hand to find my mother and father entering from the garage with my grandfather. Grammy was dead (Weiss, 2003, p. 22).⁵

Donkey Kong

Donkey Kong foi lançado em 1981 pela Nintendo. Em sua primeira versão, o jogador assume o papel de Mario – aqui, ainda um carpinteiro, conforme apresentado no próprio manual do jogo em sua versão para Atari – que tenta salvar sua namorada das garras de Donkey Kong.

⁵ Segui direto ao porão, sem água, e selecionei o paciente nº 23. Acabei cada elemento que havia de errado naquele corpo, cada célula de tumor, cada vírus pernicioso, cada fagulha de um mundo maligno; joguei e joguei, sem dar a mínima para a pontuação ou para os níveis de gravidade, e talvez por um *glitch* no programa ou qualquer outra coisa, mas a partida durou bem mais do que deveria (...). Tonto de sede, com a testa salgada pelo suor seco, subi as escadas com o cartucho do *Microsurgeon* na mão e encontrei minha mãe e meu pai entrando na garagem junto com meu avô. Vovó se foi.

O jogador começa na parte inferior da tela e deve subir até o topo de uma área de construção civil, desviando e ocasionalmente esmagando obstáculos com seu martelo.

The brainchild of Nintendo Corporation's Shigeru Miyamoto that finally knocked Pac-Man from its throne, Donkey Kong spread like a virus, with more than 65,000 machines appearing in the USA its first year alone—an excellent showing for a company that got its start making playing cards for *fin de siècle* Yakuza gangsters, a group from which Nintendo would borrow many business tactics a century later (Weiss, 2003, p. 31).

A criação de Shigeru Miyamoto, da Nintendo Corporation, que finalmente derrubou Pac-Man de seu trono, Donkey Kong se espalhou como um vírus, com mais de 65 mil máquinas aparecendo nos EUA apenas no primeiro ano – um desempenho excelente para uma empresa que começou fabricando cartas de baralho para gângsteres Yakuza no *fin de siècle*, um grupo do qual a Nintendo adotaria muitas táticas de negócios um século depois.

Para o excerto de Donkey Kong, optamos por traduzir “*brainchild*” para “criação”, para manter a ideia de algo original e inovador. Seguindo essa premissa, a expressão “*knocked Pac-Man from its throne*” seguido da metáfora que faz alusão ao sucesso de Donkey Kong, traduzir como “derrubar Pac-man de seu trono” destaca o desafio que foi superar Pac-man em níveis de popularidade. Ainda no sentido de potência e difusão, a metáfora de ‘se espalhar como vírus’ foi preservada por ser semanticamente transparente e, ainda, compreensível no idioma de chegada.

The first Girders board first appears with its six maroon-purple horizontal girders in perfect parallel: The cosmos of the screen is in order.

A primeira plataforma de Andaimos aparece inicialmente com suas seis vigas horizontais em um tom marrom-arroxado, perfeitamente paralelas: o cosmos da tela está em ordem.

Then Kong comes, the girl under his arm, a comic menace; the xs representing his teeth reminded many Original Gamers of their own braces, leading them to sympathize with him for the second following his arrival (Weiss, 2003, p. 31-2).

Então Kong vem, com a garota em seu braço e uma ameaça cômica; os “x” representando seus dentes lembravam a muitos dos jogadores originais seus próprios aparelhos ortodônticos, levando-os a simpatizar com ele por um breve instante após sua chegada.

A expressão *cosmos* foi mantida para manter o tom poético, do qual depreendemos uma certa “organização perfeita” do início do jogo. Da mesma forma, os “x” também foram preservados devido o sorriso do antagonista ser um detalhe gráfico marcante do seu design.

He appears at the bottom of the screen
 next to a blue “OIL” drum (...)

Ele surge na parte inferior da tela, ao
 lado de um barril azul marcado com
 “OIL”.

She waits helplessly, dancing a little
 two-step of despair and silently crying
 for Mario's “HELP” with comic-book
 words that hang above her head.
 (Weiss, 2003, p. 32).

Ela aguarda indefesa, executando uma
 pequena dança de desespero e chorando
 silenciosamente por Mario, com um
 “HELP” estilizado em palavras de
 quadrinhos pairando sobre sua cabeça.

“OIL” e “HELP” são dois recursos gráficos utilizados no jogo e de fácil reconhecimento; mesmo aqueles que jogam e não são falantes de inglês conseguem detectar, além de fazerem parte da identificação visual do jogo. Com esse pressuposto em mente, a não-tradução desses termos evoca no leitor jogador de *Donkey Kong* uma memória acerca de elementos do *game*. Para manter o sentido figurado da frase, decidimos traduzir “*a little two-step dance of despair*”, para “uma pequena dança de desespero”, mantendo a duração da dança sem soar literal e disfuncional para o contexto na chegada para o português.

After imprisoning the true creator and
 occupying her harmonious creation,
 Donkey Kong defiles it, knocking it out
 of whack, making it as imperfect as the
 material world we are compelled to live
 in.

Após aprisionar a verdadeira criadora e
 tomar posse de sua harmoniosa criação,
 Donkey Kong a corrompe,
 desestabilizando-a e tornando-a tão
 imperfeita quanto o mundo material em
 que somos forçados a viver.

But this is not enough; he must also fill
 the usurped creation with emanations of
 his own malice.

Mas isso não basta; ele também
 preenche a criação usurpada com rastros
 de sua própria maldade.

The fourth-century *Hypostasis of the Archons* tells us that the demiurge “contemplated creating offspring of itself” after seeing its new dominion, and did so shortly thereafter: ‘It engendered for itself authorities...the second is called Harmas, the eye of fire...” (Apocryphon).

O livro *Hipóstase dos Arcontes* do século IV nos diz que o demiurgo “contemplou criar descendentes de si mesmo” depois de ver seu novo domínio, e fez isso logo depois: “Ele produziu para si autoridades... o segundo é chamado Harmas, o olho de fogo...” (Apócrifo).

And so Donkey Kong sends down a spark of his evil in the form of a blue barrel that ignites the fuel drum behind Mario, giving birth to sprites? of living flame that will continue to scourge Mario throughout all four levels of the game. (Weiss, 2003, p. 33).

E assim, Donkey Kong envia uma faísca de seu mal na forma de um barril azul que incendeia o tambor de combustível atrás de Mario, dando origem a espíritos flamejantes que atormentarão Mario ao longo dos quatro níveis do jogo.

Todo o texto é repleto de referências ao mundo místico e cósmico, principalmente referentes a filosofia Gnóstica, filosofia esta que mistura preceitos pagãos e cristãos onde se dá ênfase na “gnose”, um conhecimento oculto sobre Deus e sua natureza, onde perdura a crença de que aqueles que o possuem obterão a salvação. Nesse parágrafo é clara a comparação entre Donkey Kong e o Demiurgo, figura que simboliza Criação. Aqui, a personagem age, no topo da tela, como aquele que orchestra o caos. Ao associar os elementos de Donkey Kong e gnosticismo, o trecho pode ser entendido como uma referência à uma espécie de criação, que é corrompida pela maldade pela interação direta com um elemento desarmônico. A partir disso, podemos inferir alguns preceitos: Donkey Kong – o jogo, a personagem – “criam” algo, sejam mundos, inimigos ou obstáculos a serem lançados contra Mario.

Ao associar Donkey Kong à cosmogonia gnóstica, Adam demonstra como mesmo videogames podem operar como espaços onde diferentes discursos do saber humanístico se cruzam e ganham novas perspectivas, promovendo uma tentativa de “elevação” desses produtos culturais, que passam então a ser vistos não apenas como

entretenimento mas, também, como manifestações artísticas que podem estabelecer diálogos com leituras filosóficas.

A parte desafiadora para a tradução deste parágrafo foi manter o tom filosófico proposto. A preocupação era em manter a seriedade do material original, de forma que ela transicionasse de maneira natural tanto com as analogias filosóficas quanto com as partes mais focadas em um “simples” jogo de videogame.

Because she is not a girl at all.

Porque ela nem mesmo é uma garota.

She is the idea of a girl pretending to be a girl, distorting impressionable Mario's reality with the old bait and switch, and in as much as the Monkey God is also a distorter of the straight and real, she and the ape are in cahoots.

Ela é a ideia de uma garota fingindo ser uma garota, distorcendo a realidade impressionável do Mario com a velha armadilha, e na medida em que o Deus Macaco é também um manipulador da realidade, ela e o macaco estão juntos nessa.

Even more: The ape is a part of the girl, and the girl a part of the ape.

Além do mais: O gorila é parte da garota, e a garota é parte do gorila.

They are facets of the same deception— which is to say, the fallen world, the one we live in (Weiss, 2003, p. 34).

Eles são dois lados da mesma moeda – ou seja, o mundo caído, o mundo em que vivemos.

O último parágrafo nos traz a ideia de aceitação: ele aceita que Pauline não é uma garota e que sua unicidade já foi corrompida dentro do contexto do jogo por Donkey Kong, um manipulador da realidade; como ele, ela também distorce a realidade utilizando uma “old bait and switch”, que adaptamos para “uma velha armadilha”.

Ademais, expressões como “she and the ape are in cahoots” e “They are facets of the same deception”, foram adaptadas para expressões que condizem mais com o que elas poderiam ser em português, pois já que que

eles se tornaram seres parecidos, nada mais justo que dizer que são duas faces da mesma moeda.

Pac-Man

Pac-Man (no cenário brasileiro, o popular “Come-come”) foi lançado em 1980 pela Namco e é um dos jogos mais populares da história dos *games*. O jogador controla Pac-Man, uma “quase bola” amarela, com um espaço que lhe serve como boca, e que tem como objetivo comer todos os pontinhos que aparecem na tela enquanto desvia dos fantasmas Blinky, Pinky, Inky e Clyde.

The most universally recognized of the arcade machines, Pac-Man's central icon is the player's avatar, his on-screen representation: the game's eponymous, voracious yellow three-quarter circle.

A máquina arcade mais universalmente reconhecida, Pac-Man, tem como o ícone central do jogo o avatar do jogador, sua representação na tela: um voraz círculo amarelo de três quartos e homônimo do próprio jogo.

By removing a simple pizza slice, Namco game designer Toru Iwatani breathed life into the simplest geometric form, turning it into a snapping mouth, - lovable... but hungry, always hungry, all the time chomping with want just like the player it represents (Weiss, 2003, p. 6).

Ao remover uma simples fatia de pizza, o designer de jogos da Namco, Toru Iwatani deu a vida a forma geométrica mais simples, a transformando em uma boca abocanhadora, de certa forma, adorável..., mas faminta, sempre faminta, o tempo todo mastigando com desejo assim como o jogador que representa.

Com o objetivo de manter a fluidez e o tom expressivo do texto fonte, optamos por ajustar a pontuação e o ritmo para garantir maior fluidez no texto em português. Na descrição do Pac-Man, alteramos a ordem dos adjetivos para cumprir esse objetivo.

Por fim, temos "sempre faminta, o tempo todo mastigando com desejo, assim como o jogador que representa" para tentar manter a cadência, nos preocupamos em adaptar essa parte evitando a literalidade e repetição.

The Pac-Man must eat its way through the 240 dots and four Power Pill energizer dots that line his blue, bilaterally symmetrical maze, while dodging (or when under the fleeting influence of a Power Pill, eating) the game's antagonists, the four Pac-Man ghosts (Weiss, 2003, p. 6).

O Pac-Man deve comer todo o caminho de 240 pontinhos e quatro Pílulas de Poder energizantes que revestem o seu labirinto azul, bilateralmente simétrico, enquanto desvia (ou devora, quando está sobre a influência de uma das Pílulas de Poder) os antagonistas do jogo, os quatro fantasmas do Pac-Man.

Dentro da comunidade, é comum vermos pessoas se referirem aos pontos que o Pac-Man deve comer como “bolinhas” ou “pontinhos”. No manual oficial do jogo em sua versão internacional, disponível para consulta no *Internet Archive*, ao apresentar a palavra “dots” opta-se por “puntitos”; na versão francesa, “petit points”, na italiana, “puntini”. Dessa forma, já que para os jogadores de Pac-Man as duas expressões em português anteriormente citadas são comuns, optamos por usar “pontinhos” não apenas por conta da similaridade com outras línguas latinas, mas também pela familiaridade que o termo tem entre os fãs. A mesma lógica se segue na tradução de “Pílulas de Poder”.

The Pac-Man's insatiable hunger for the dots and Power Pills that fill the corridors of his maze-worlds suggests weighty parallels, such as the ravenous hunger for More Life that Darwin saw in all species, any one of which would overpopulate and overrun the earth if not for the predatory ghosts of natural selection.

A fome insaciável do Pac-Man pelos pontinhos e Pílulas de Poder preenchem os corredores de seu mundo-labirinto sugere paralelos profundos, como a fome voraz por Mais Vida que Darwin viu em todas as espécies, qualquer uma delas sobrepovoaria e dominaria a Terra se não fosse pelos fantasmas predatórios da seleção natural.

Also, we are reminded of Marx's “need of a constantly expanding market’ that ‘chases the bourgeoisie over the entire surface of the globe” (Communist Manifesto) with the ‘vocation to approach, by quantitative increase, as near as possible to absolute wealth” (Capital), casting the Pac-Man in the

Também somos lembrados por Marx da “necessidade de um mercado em expansão constante” que “persegue a burguesia por toda a superfície do globo” (Manifesto Comunista) com a “vocaç o de se aproximar, por aumento quantitativo, o mais perto poss vel da riqueza absoluta” (O Capital), lan ando

role of corporate antihero in a utopian fantasy where the agents protesting his unfettered domination of the maze-world actually defeat him in the end. Obvious metaphors, lurking just beneath the surface of the game (Weiss, 2003, p. 6-7).

Pac-man no papel de um anti-herói corporativo em uma fantasia utópica, onde os agentes que protestam contra sua dominação no mundo-labirinto realmente derrotam ele no final. Metáforas óbvias, espreitando logo abaixo da superfície do jogo.

Para traduzir as citações marxistas, tentamos nos alinhar as expressões conhecidas em português, priorizando a precisão das terminologias e a equivalência dinâmica dos conceitos como “mercado em expansão constante” e “*constantly expanding market*” e “riqueza absoluta” e “*absolute wealth*”, garantindo coerência com os textos teóricos marxistas.

Estabelecer comparações entre um autor fundamental para as humanidades com um jogo de mecânica simples como *Pac-Man* surpreende; a partir desse trecho, podemos ver novamente o esforço de Weiss na tentativa de elevação do estatuto cultural dos jogos eletrônicos. Ao vincular a dinâmica do jogo – a compulsão por “comer” pontos e a pressão dos agentes opressores, os “fantasmas” – com a exploração retratada nas leituras marxistas, a catalogação não apenas irá ressignificar *Pac-Man* como uma alegoria ao capitalismo como também irá reforçar a ideia discutida previamente que videogames também podem ser veículos capazes na mediação de debates em diferentes áreas, sejam eles de caráter filosófico ou socioeconômico.

Na tradução, ao escolher termos como “anti-herói corporativo” e “dominação irrestrita” não buscamos apenas traduzir, mas também ampliar a ideia do texto fonte ao equiparar um círculo incompleto e quatro fantasmas a agentes do sistema burguês, contribuindo para essa elevação cultural e validação dos jogos como ferramentas intermidiais e analíticas.

Considerações finais

O processo de tradução dos textos *Microsurgeon*, *Donkey Kong* e *Pac-Man* foi desafiador, especialmente por se tratar de excertos de um livro inédito em português.

Em *Microsurgeon*, devido aos termos médicos e técnicos, enfrentamos dificuldades para não sobrecarregar o leitor com tecnicismos, exigindo um equilíbrio entre precisão e acessibilidade. Já em *Donkey Kong*, o texto se mostrou ainda mais complexo, repleto de referências bíblicas e doutrinas filosóficas, como o gnosticismo. A principal dificuldade residiu em manter, em português, o mesmo tom místico e espiritual sem comprometer a clareza narrativa. Termos como "demiurgo" e "tikkun", por exemplo, demandaram não apenas tradução, mas contextualização via notas de rodapé, garantindo que a profundidade filosófica não se perdesse em obscurantismo. Em *Pac-Man*, o desafio não se limitou à crítica socioeconômica embutida no jogo, mas também à tradução de sua dimensão filosófica, que explora a ideia de um "mundo além da tela", onde o jogador confronta noções de consumo, repetição e existência.

A proposta aqui desenvolvida foi a de categorizar enquanto "arquivologia digital afetiva" o empenho da personagem Adam Pennyman em revisitar, crítica e subjetivamente, jogos eletrônicos que marcaram sua trajetória pessoal. Essa noção teve como base a crescente relevância do prisma da nostalgia nos estudos sobre jogos eletrônicos (Juul, 2019; Haigh, Kent, 2021), e fornece um meio de Pennyman reorganizar de maneira criativa sua relação com o passado. Isso é colocado ao leitor, por um lado, através do "impasse existencial" vivido pelo personagem ao longo da narrativa; por outro, pela possibilidade técnica oferecida pela cultura dos emuladores, eminentemente mantida por fãs.

Em determinado momento, tendo compartilhado algumas entradas de seu catálogo com uma colega, Pennyman ouve:

You know what that's like?" Clio said. "It's like archaeology – no, no, I mean city planning, or – what do you call being a specialist not on cities themselves, but on the pipes and sewers and phone and electricity cables? That's what it is. Subterranean (...) It was aboveground not too long ago, but it's gone underground, so nobody cares where it's going anymore except you (Weiss, 2003, p. 117-8).⁶

A analogia arqueológica reforça a ideia de que o gesto de catalogar impressões acerca desses jogos antigos não é apenas uma tentativa de conservação, mas também uma escavação subjetiva – um modo de adentrar camadas de si para redescobrir, em meio aos escombros da memória digital, aquilo que importa.

Preceitos teóricos da intermedialidade (Higgins, 2001; Müller, 2012) revelaram-se fundamentais para a tradução, funcionando não apenas como uma ponte entre os videogames e outras áreas do conhecimento, mas também elevando-os a um patamar discursivo maior, mais amplo. No entanto, esse diálogo intermediático só foi possível graças ao acesso a fontes digitais complementares em iniciativas como a do *Internet Archive*. Esses materiais (manuais de jogos, por exemplo) foram essenciais para compreender nuances culturais, terminologias específicas e até mesmo as intenções dos desenvolvedores, enriquecendo a tradução com camadas de significado que, de outra forma, poderiam ter sido perdidas.

⁶ 'Sabe com o que parece?', disse Clio. 'Com arqueologia – não, não, planejamento urbano, ou – como é que se chama um especialista não numa cidade em si, mas nos tubos, esgotos, cabos de telefone, eletricidade? É isso. Algo subterrâneo (...) Estava bem à vista até pouco tempo atrás, mas foi enterrado – e agora ninguém mais se importa para onde vai, exceto você'.

A linguagem dos videogames não se restringe ao código ou às mecânicas de jogo – ela se manifesta em paratextos e na cultura dos fãs, elementos que exigem uma abordagem mais abrangente, integradora e não excludente.

Ao transpor para o português esses excertos, a intenção maior foi articular debates sobre as potencialidades dos jogos eletrônicos e das digitalidades contemporâneas enquanto mídia interativa capaz de carregar narrativas e construir (ou reconfigurar) significados (Pressman, 2018). Enquanto romance (e considerando todas as eventuais falhas inerentes ao fazer literário, em especial uma obra de estreia), *Lucky Wander Boy* não apenas celebra os jogos como objetos de nostalgia, mas os reinsere em discussões intelectuais, demonstrando que a cultura *pop* pode ocupar espaços acadêmicos sem perder seu caráter lúdico e eminentemente criativo.

A tradução, nesse sentido, não é só uma tarefa técnica, mas um ato de manutenção e reinterpretação, garantindo que as camadas simbólicas dos jogos sejam acessíveis a um outro público. Assim, o livro e sua tradução reforçam uma ideia central: os videogames, longe de serem meros entretenimentos, inserem-se também enquanto textos complexos que demandam análise crítica, contextualização histórica e, sobretudo, diálogo constante com outras formas de conhecimento.

REFERÊNCIAS

ADEODATO JUNIOR, Jorge; GÉMES, Márton Tamás. Notas sobre tradução e intermedialidade: 'Rock, Star, North', de Calum Rodger, para o português brasileiro. *Revista Científica/FAP*, Curitiba, v. 31, n. 2, 2024. Disponível em:

<https://periodicos.unespar.edu.br/revistacientifica/article/view/9614>. Acesso em: 1 jul. 2025.

BRITTO, Paulo Henriques. *A tradução literária*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2017.

DONKEY KONG. California: Nintendo of America, 1981.

GUINS, Rainford. *Game after: a cultural study of video games afterlife*. Massachusetts: The MIT Press, 2014.

HAIGH, Matthew., KENT, Aaron. (eds). *Hit Points: an anthology of video game poetry*. Talgarreg: Broken Sleep Books, 2021.

HIGGINS, Dick; HIGGINS, Hannah. Intermedia. *Leonardo*, v 34 n 1, February 2001. pp. 49-54.

JUUL, Jesper. *Handmade Pixels: independent video games and the quest for authenticity*. Cambridge: The MIT Press, 2019.

KNIGHT, James. *Rites and passages*. Norwich: Salò Press, 2021.

LOWOOD, Henry; GUINS, Rainford (eds). *Debugging game history: a critical lexicon*. Massachusetts: The MIT Press, 2016.

MELO, Pedro Souza. *Literatura eletrônica e jogos digitais literários: um estudo sobre o visual novel*. Dissertação (Mestrado em Letras) – Universidade Federal de Pernambuco. Recife, 2021.

MICROSURGEON. Texas: Imagic, 1982.

MÜLLER, Jürgen E. Intermedialidade revisitada: algumas reflexões sobre os princípios básicos desse conceito. Trad. Ana Stegh Camati e Brunilda Reichmann IN DINIZ, Thaïs Flores Nogueira; VIEIRA, André Soares (orgs.). *Intermedialidade e Estudos Interartes: desafios da arte contemporânea*. v. 2. Belo Horizonte: Rona Editora; FALE/UFMG, 2012.

PAC-MAN. California: Namco-America, 1980.

PRESSMAN, Jessica. Reorienting ourselves toward the material: Between Page and Screen as case study. *Comparative Literature*, n. 70, v. 3. September, 2018.

QUEIROZ, Malthus de Oliveira. *Narrativa e tecnologias da cultura: questões da materialidade narrativa em Gone Home*. Tese (Doutorado em Letras) - Universidade Federal de Pernambuco. Recife, 2020.

REYNOLDS, Simon. *Retromania: pop culture's addiction to its own past*. London: Faber and Faber, 2011.

WEISS, D. B. *Lucky Wander Boy*. New York: Plume, 2003.

Disponível em:

<https://archive.org/details/luckywanderboy0000weis>. Acesso em: 30 de abril de 2025.

APÊNDICE – PROPOSTAS DE TRADUÇÃO PARA PASSAGENS SELECIONADAS DE LUCKY WANDER BOY (2003)

Microsurgeon

Catálogo do entretenimento obsoleto

Jogo: Microsurgeon

Formato: Videogame Intellivision (Mattel)

Fabricante: Imagic (#7604)

Ano: 1982

CPU: General Instruments CP-1610 (16-bit)

Resolução da tela: 192 x 160 pixels

Possivelmente o jogo mais inovador de uma das produtoras externas mais inovadoras. Inspirado no filme *Viagem Fantástica*, Microsurgeon insere o jogador em uma sonda robótica e o injeta em um dos vários corpos gravemente enfermos disponíveis. Navegando por entre os coloridos labirintos dos sistemas circulatório e linfático, o jogador circula desde o cérebro até o coração, dos pulmões ao fígado e descendo, desviando e derrotando horrores oriundos de um mundo real: tumores, depósitos de alcatrão, vírus, bactérias e tênias. Suas armas são numerosas, e baseadas em terapias reais: raios ultrassônicos, antibióticos e aspirina. Cada região do corpo possui níveis de gravidade variável (bom, razoável, grave, crítico, terminal), os quais o jogador deve acompanhar enquanto elimina uma vasta gama de patologias, tudo enquanto se mantém a salvo dentro dos condutos sistêmicos, evitando alertar os linfócitos de sua presença e se atentando aos níveis de poder para garantir que não morrerá na tentativa de salvar o paciente. Apesar do corte transversal de uma cabeça ser muito perturbador enquanto capa para tornar o jogo um *best-seller*, popularidade aqui pouco se relaciona com o mérito; *Microsurgeon* demonstrou – e muito bem – que videogames podem abranger toda a variedade de experiências imaginadas e ressoar efetivamente com o amplo mundo do qual são parte (Weiss, 2003, p. 17).

Donkey kong

Catálogo do entretenimento obsoleto

Jogo: Donkey Kong

Formato: Máquina Arcade

Fabricante: Nintendo of America

Ano: 1981

CPU: Z80 3.072000

MHz 18035 400KHz

Som: 1 x DAC + samples

Resolução da tela: 256 x 224 pixels

Criação de Shigeru Miyamoto, da Nintendo Corporation, que finalmente derrubou Pac-Man de seu trono, Donkey Kong se espalhou como um vírus, com mais de 65 mil máquinas aparecendo nos EUA apenas no primeiro ano – um excelente feito para uma empresa que começou fabricando cartas de baralho para uma Yakuza *fin de siècle*, grupo do qual a própria Nintendo adotaria muitas táticas de negócios um século depois. Reconhecido por sua habilidade em fazer *gamers* se empolgarem com algo além de matar coisas ou explodi-las, Miyamoto viria a inovar ainda mais; de tesouros escondidos em Super Mario Brothers aos ângulos de câmera cinemáticos dos jogos da franquia Zelda (em seu pós-carreira, deve-se ressaltar), mas quaisquer que sejam as vendagens, nenhum se igualaria com seu primeiro esforço em ubiquidade cultural.

O sucesso fenomenal de Donkey Kong pode ser atribuído em grande parte às suas concessões para com o realismo, se comparado a megahits como *Pac-Man* e *Defender* que inauguraram a Era de Ouro, retomando a concretude dos jogos de corrida/esportes/guerra tão proeminentes na Era Antediluviana que a precedeu. Donkey Kong se afasta dos cenários abstratos ou óperas espaciais para um ambiente mais reconhecível: um canteiro de obras. Seu antagonista, protagonista e vítima são

representações reconhecíveis de criaturas bem mais prosaicas que Pac-Men ou naves espaciais: Homem, Mulher, Macaco⁷.

A primeira plataforma dos Andaimos aparece inicialmente com suas seis vigas horizontais em tom marrom-arroxeadado, em paralelismo perfeito. O cosmos da tela está em ordem. Daí vem Kong, com a garota debaixo do braço, uma ameaça cômica; os "x" representando-lhe os dentes lembraram a muitos jogadores seus próprios aparelhos ortodônticos, levando-os a simpatizar com ele por um breve instante após sua chegada⁸. Donkey Kong então destrói essa ordem, despedaçando a tranquilidade geométrica dos ângulos retilíneos impecáveis, inclinando as vigas antes perfeitamente alinhadas com seis pisadas poderosas e finalizando com uma careta, para que ninguém duvide de que o caos foi intencional.

Entra Mario, nome posteriormente atribuído, tomado de um cara de Seattle que alugava um armazém para a Nintendo da América, concedido ao "Jumpman" no original japonês. Ele surge na parte inferior da tela, ao lado de um barril azul marcado com "OIL". Kong colocou a garota de Mario, Pauline, em uma plataforma no topo da tela, onde a mantém prisioneira. O jogo foi programado no Japão, então, naturalmente, Pauline é caucasiana, com longas tranças vermelhas, uma icônica representação da mulher virtuosa em seu longo traje recatado. Ela aguarda indefesa, executando uma pequena dança de desespero e chorando silenciosamente por Mario, com um "HELP" estilizado em palavras quadrinescas pairando sobre sua cabeça. Então, o jogador põe Mario em movimento.

⁷ Nota dos tradutores: algumas palavras, como as aqui listadas, aparecem grafadas com a primeira letra em maiúscula – Fábrica, por exemplo. O estranhamento permanece no texto fonte, e foi mantido em nossa proposta.

⁸ Identificação com *Donkey Kong*, admiração para com os fantasmas de *Pac-Man* – revela-se um padrão servil e masoquista, uma Síndrome de Estocolmo digital.

É difícil ignorar as semelhanças entre Donkey Kong (a criatura) e o demiurgo das heresias Gnósticas. As seitas Gnósticas – pré-Cristãs, do Cristianismo primitivo, da Cabala judaica – compartilhavam a crença na natureza fundamentalmente corrupta deste mundo físico e no Deus déspota, ou demiurgo, que o governava, conhecido por eles como Ialdabaoth e por nós como Jeová. Em uma tentativa de usurpação do poder, esse demiurgo apropriou-se da criação puramente espiritual do verdadeiro Deus, como aprendemos no *Apócrifo de João*, um texto do século II d.C.:

Tomou grande poder de [sua mãe, o princípio feminino do verdadeiro Deus], afastou-se dela e deixou o lugar onde havia nascido. Apropriando-se de outro domínio, criou para si outros reinos eternos... e atordoou-se em sua *loucura*⁹, que ainda o acompanha.

Após aprisionar a verdadeira criadora e tomar posse de sua harmoniosa criação, Donkey Kong a corrompe, desestabilizando-a e tornando-a tão imperfeita quanto o mundo material em que somos forçados a viver. Mas isso não lhe basta; ele também preenche a criação usurpada com rastros de sua própria maldade. O livro *Hipóstase dos Arcontes* do século IV nos diz que o demiurgo "contemplou criar descendentes de si mesmo" após vislumbrar seu novo domínio, e o fez logo em seguida: "Produziu para si autoridades... o segundo é chamado Harmas, o olho de fogo..." (*Apócrifo*). E assim, Donkey Kong envia uma faísca de seu mal na forma de um barril azul, incensando o tambor de combustível

⁹ Miyamoto usou a palavra "Donkey" para descrever sua versão moderna do macaco escalador de prédios de Willard O'Brien porque seu dicionário japonês-inglês o traduziu como "teimoso, astuto e bobo". Para o avô do autor — e, portanto, pode-se supor razoavelmente que para outros de sua geração —, "bobo" era sinônimo de "louco", "doido", "insano". Por exemplo: quando o irmão mais velho de seu avô, Harry, voltou da Primeira Guerra Mundial, voltou "bobo" e não muito depois deu um tiro em sua própria cabeça.

atrás de Mario, dando origem a clarões¹⁰ flamejantes que atormentarão Mario ao longo de todos os quatro níveis do jogo¹¹.

Assim como na cosmologia Gnóstica, Um Solitário Escolhido é enviado para pôr as coisas no lugar. Ele não é um daqueles “seres angelicais sobre os quais nenhuma das raças da humanidade sabe nada a respeito” mencionados em O Apocalipse de Adão mas, tal qual Jesus Cristo, é um carpinteiro; assim como em todas as expressões populares do século XX de uma cosmologia Gnóstica¹², essa figura do Salvador é nosso ponto direto de identificação. Damos, junto a ele, o salto da fé¹³. Tornamo-nos “Sha’ar Elohim” ou “portais de Deus”, devemos impedir o Gorila Gigante com nossas próprias mãos, e entregar a personificação da inocência (feminina) para um mundo melhor onde as vigas são retas e as Fábricas produzem algo além de lama. Como na Escola Luriânica do Misticismo Cabalístico, participaremos do *tikkun*, uma cura em elo com o divino. Consertaremos o que foi quebrado.

O problema com Donkey Kong: Você não pode consertar o que foi quebrado. Você nunca pode fazer com que as vigas tortas tornem-se retas. Em 20 de agosto de 2000, quando Tim Sczerby marcou 879.200 pontos em Donkey Kong (considerada a maior pontuação teoricamente possível), o jogo ceifou-lhe a vida em pleno nível 22 sem nenhuma explicação ou desculpa, e Tim ainda não *conseguiu* fazer com que as vigas tortas endireitassem. Você nunca consegue segurar Pauline. Quando

¹⁰ Além do uso em computação, onde “*sprite*” se refere a uma pequena imagem em bitmap para uso em videogames (por vezes sinônimo de “*icone*”), a palavra detém ainda um significado anterior: “*Um espírito; uma alma; uma sombra; também, uma aparição*” (Webster’s Unabridged Dictionary, 1913).

¹¹ Nota dos tradutores: “clarão” foi a opção para o que, no texto fonte, aparece como *sprite*. A brincadeira, aqui, parece ser que algo de ordem “superior” concede movimento ao fogo que ataca Mario; ao mesmo tempo, algo “maior” (Miyamoto? Nintendo? A máquina? O próprio jogador?) também parece engendrar toda aquela ação que acontece dentro da dinâmica do jogo.

¹² *Matrix*; *Arquivo X*; *Burrry, a caça-vampiros* et. al.

¹³ Nota dos tradutores: no texto fonte, “*we jump a barrel in his shoes*”. Em sentido literal, “pulamos um barril junto a ele”, “pulamos um barril em seu lugar” – exatamente como fazemos ao controlar Mario. Uma recontextualização foi concedida aqui, em virtude do teor cosmogônico dessa entrada no “Catálogo” de Adam Pennyman.

obtiver sucesso em alcançar o topo da tela, escalar a plataforma até o topo do nível para libertá-la das garras do Deus Macaco, ele a toma para longe da tela; mesmo depois de fazê-lo cair de cabeça no chão, a união com Pauline não perdura. Por quê?

Porque nem sequer uma garota ela é. Ela é a *ideia* de uma garota fingindo ser uma garota, distorcendo a realidade impressionável de Mario, a velha história da isca e do anzol; em igual medida o Deus Macaco é também um manipulador da retidão e da realidade, ela e o macaco estão juntos nessa. E mais: O gorila é em parte a garota, e a garota é em parte o gorila. Eles são dois lados da mesma moeda – o mundo caído, o mundo em que vivemos (Weiss, 2003, p.31-4).

Pac-Man

Catálogo do entretenimento obsoleto

Jogo: Pac-Man

Formato: Máquina arcade operada por fichas

Fabricante: Midway, em licença da propriedade da Namco no Japão

Ano: 1980

CPU: Z80 3.072000 MHz

Som: Namco mono (1 channel)

Resolução da tela: 288 x 224 pixels

A máquina de fliperama mais universalmente reconhecida, Pac-Man, tem como o ícone central o avatar do jogador, sua representação em tela: um voraz e amarelo três-quartos de círculo, homônimo ao jogo. Ao remover uma simples fatia de pizza, o designer de jogos da Namco, Toru Iwatani, deu a vida à forma geométrica mais simples, a transformando em uma boca abocanhadora, de certa forma, adorável..., mas faminta, sempre faminta, o tempo todo mastigando vorazmente, assim como o jogador que representa. O Pac-Man deve comer todo o caminho de 240 pontinhos e quatro Pílulas de Poder que revestem o seu labirinto azul e

bilateralmente simétrico, enquanto desvia (ou devora, quando sob efeito de uma das Pílulas de Poder) os antagonistas do jogo, os quatro fantasmas do Pac-Man¹⁴.

A insaciável fome do Pac-Man pelos pontinhos e Pílulas de Poder que preenchem todos os corredores de seu mundo-labirinto sugere paralelos mais profundos, como a vontade voraz por Mais Vida que Darwin enxergou em toda e qualquer espécie, cada uma capaz de superpovoar e dominar a Terra se não pelos predatórios fantasmas da seleção natural. Também somos lembrados por Marx da “necessidade de um mercado em constante expansão” que “persegue a burguesia ao longo de toda a superfície do globo terrestre” (*Manifesto Comunista*) com a “vocação de se aproximar, de maneira exponencial, o mais perto possível da riqueza absoluta” (*O Capital*), lançando Pac-Man no papel de um anti-herói corporativo em uma fantasia Utópica, onde os agentes que protestam contra sua dominação no mundo-labirinto efetivamente acabam por derrotá-lo no final. Metáforas óbvias, que espreitam logo abaixo da superfície do jogo.

E suspeitamente óbvias. Esse tipo de interpretação revela a pobreza imaginativa que se tornou muito comum entre praticantes da arte da interpretação. Se Pac-Man e os jogos que vieram em seu encalço significam algo para nós, eles são o eixo central por onde circulam milhares de nossas memórias mais importantes, é nosso dever cavar mais ainda fundo.

Para nós, as vidas do Pac-Man nos parecem curtas, pífias e relativamente inconsequentes ao descobrirmos a avassaladora importância do sexo e do dinheiro. Mas se nós realizarmos um experimento e tentarmos nós

¹⁴ Pinky, Blinky, Inky e Clyde são inegavelmente fofos, mais fofos que o próprio Pac-Man; a primeira vez que o autor jogou o jogo como um garoto gorducho de dez anos com uma pizza gordurosa de microondas na loja de conveniência do Ed, em Woodhill Grove, em Illinois, seu Pac-Man ficou intacto por apenas dez segundos, enquanto ele, instintivamente se moveu para se conectar com os fantasmas, de alguma forma tentando assimilar a fofura deles aqueles olhos amarelos vazios e oniscientes.

mesmos ocupar a subjetividade do Pac-Man, perceberemos que essas três chances de vida não são tão curtas assim. Deverá ser-nos permitido entender que cada um daqueles pontinhos devorados detenha um significado que nos escape à compreensão.

Sugiro que se nós, através da força da imaginação, dilatarmos o tempo para experienciá-lo como Pac-Man, e aumentarmos nossa resolução do mundo a ponto de enxergar cada *pixel* da mesma forma que ele, não veríamos pontinhos idênticos enquanto idênticos. Quando as diferenças microscópicas entre cada *pixel* são ampliadas, cada ponto irá adquirir a singularidade de um floco de neve, e possuir um deles – não, *experienciar* um deles – vai trazer para o Pac-Man uma alegria ou tristeza específica.

Pontos se acumulam e aumentam a pontuação total, é claro; se postos em amplo panorama, alguns desses pontos podem se revelar como o início de uma cadeia de escolhas equivocadas, a trilha por um caminho errado, conduzindo a uma morte murcha aos olhos adoráveis e desprovidos de perdão de Blinky, Inky, Pinky ou Clyde. Como qualquer jogador minimamente sério deve saber, a ordem com que se experiencia esses pontinhos tem imensa importância. Para cada labirinto existem padrões precisos e rigorosos a serem desempenhados – i.e., sequências específicas para a correta posse dos pontinhos – que, se seguidos com a determinação de um samurai, como uma flecha precisa lançada ao desconhecido, permitem ao Pac-Man ascender nível após nível com a deliberação e a serenidade de um mestre Zen.

Uma característica frequentemente subestimada, aparentemente tida como menor dentro do jogo, possui implicações que, uma vez desvendadas, produzem compreensões mais radicais do que qualquer coisa discutida até então. No meio de cada labirinto, tanto à esquerda quanto à direita, há dois túneis idênticos que conduzem às fronteiras da

tela. Esses túneis estão conectados; túnel da esquerda conduz ao da direita, e vice-versa. Por si, só, o ato de desaparecer de um lado para reaparecer do outro não é novidade. Em *Asteroids*, da Atari, por exemplo, a nave pode fazer o mesmo.

Quando uma nave de *Asteroids* some da tela, no entanto, ela reaparece do outro lado *instantaneamente*; assim sendo, o espaço tridimensional representado em *Asteroids* em uma tela bidimensional é *contínuo*, uma esfera perfeita. Em Pac-Man, não é o que ocorre. Quando Pac-Man desaparece para fora da tela em um desses túneis no meio do labirinto, há uma demora de aproximadamente meio segundo até ele ressurgir do outro lado. Supondo que sua velocidade permaneça constante, podemos extrapolar um espaço hiperdimensional de aproximadamente seis pontinhos de comprimento que Pac-Man atravessa a cada vez que passa pelo túnel fora da tela. Se não fossem os fantasmas que o perseguem, ele poderia permanecer nesse espaço fora da tela indefinidamente.

Em sua evocação de um mundo invisível para além do retângulo de tela visível, Pac-Man nos força a considerar um espaço que é real, mas nunca experienciado, direta e empiricamente. Uma área onde não há pontos a serem conquistados e, ainda assim, tão cruciais para uma bem-sucedida conclusão dos níveis mais altos. O jogador verdadeiramente conectado jamais esquece dos túneis para além-tela, como um homem de fé com um pé plantado firme no porvir.

Pac-Man é o primeiro videogame metafísico do mundo. Como o horizonte de eventos de um buraco negro, a barreira intransponível de sua tela em tubo esconde uma riqueza sobre a qual podemos apenas especular, sem nunca diretamente experienciá-la. O que acontece nessas regiões ocultas? Talvez as leis que regem por lá não sejam as brutais leis do labirinto. Talvez os túneis conduzam a uma Valhalla infinita de pontinhos energizantes,

sem fantasmas à vista, assombrosamente perto demais, dos quais ao menos pudéssemos nos libertar.

Há um mundo por trás do vidro que jamais poderemos conhecer (Weiss, 2003, p.6-8).

NOTAS DE AUTORIA

Jorge Adeodato Junior (jorgeadeodato@yahoo.com.br): Doutorado em andamento na área de Teoria da Literatura pela Universidade Federal de Pernambuco (PPGL-UFPE), mestre em Estudos da Tradução pela Universidade Federal do Ceará (POET-UFC). Professor assistente de Literatura em Língua Inglesa no Curso de Letras da Universidade Estadual Vale do Acaraú (UVA, Sobral-CE).

Márton Gémes (marton_tamas@uvanet.br): Professor adjunto de Literatura Inglesa da Universidade Estadual Vale do Acaraú (UVA, Sobral-CE), onde coordena o Grupo de Pesquisas e Práticas em Literatura e Humanidades (GPPLIH), dos Outros Mundos e outras iniciativas no Curso de Letras da instituição. Possui doutorado em Romanistik/Lusitanistik pela Universidade de Köln (2008).

Ana Laura Lopes (ana.lopes5@prof.ce.gov.br): Graduanda em Letras pela Universidade Estadual Vale do Acaraú (UVA, Sobral-CE). Atua como professora de Língua Inglesa na EEMTI Israel Leocádio de Vasconcelos. É membro do Grupo de Estudos e Leituras em Literatura Contemporânea (GELLIC) e do Grupo de Pesquisas e Práticas em Literatura e Humanidades (GPPLIH), onde colabora com atividades de pesquisa e extensão.

Como citar este artigo de acordo com as normas da revista?

ADEODATO JUNIOR, Jorge; GÉMES, Márton; LOPES, Ana Laura. Do arcade ao texto: arquivologia digital afetiva e o percurso tradutório de Lucky Wander Boy. *Texto Digital*, Florianópolis, v. 21, n. 1, p. 218-247, 2025.

Contribuição de autoria

Não se aplica.

Financiamento

Não se aplica.

Consentimento de uso de imagem

Não se aplica.

Aprovação de comitê de ética em pesquisa

Não se aplica.

Licença de uso

Este artigo está licenciado sob a Licença Creative Commons CC-BY. Com essa licença você pode compartilhar, adaptar, criar para qualquer fim, desde que atribua a autoria da obra.

Histórico

Recebido em: 30/04/2025.

Aprovado em: 26/05/2025.